スプラッターハウスPART2

●ナムコ/発売日未定/価格未定/ACT/8M

なんとジェニファーは生きていた!?

ビデオゲームで大人気だった「スプラッターハウス」の続編がメガドラで登場！　リックよ、ジェニファーを救い出すのだ！

業務用「スプラッターハウス」が登場したのは1988年。ＰＣエンジンに移植されたのは1990年だ。そしてついに、メガドラからその続編として「スプラッターハウスPART２」が登場するぞ。

詳しい内容はまだよくわからないが、とりあえず下の写真を見てほしい。前作よりもグラフィックがかなり強化されているのがわかるだろう。このおどろおどろしいグラフィックに加え、敵を倒したときにでる〝ベチャッ〟という音声がメガドライブで再現されたら……きっとこのうえない快感に違いない（ちょっと大ゲサかな?）。情報が入り次第、ドンドン紹介していくので楽しみにしていてくれ。



オープニング画面。なんとなく「ゴーストバスターズ」を思い出したのは僕だけ?



夢の中のジェニファー。早く会いたい……。

STORY

あの悲劇から三カ月……。

リックは悪夢に悩まされていた。救ってやることができなかったジェニファーの夢に……。だがある日、夢の中であのヘルマスク（精霊の宿りし不滅の仮面）がリックに語りかけた。

「教えてやろう、リック。彼女は死んではいない。彼女を助けたいのなら、隠された館を探せ。館にたどり着けば、復活の秘儀を知ることができるだろう。私が力を貸してやる」

今また新たに、おぞましい死闘が始まろうとしていた。ジェニファーは本当に生きているのか？　隠された館にある〝復活の秘儀〟とはいったい何なのか？　――全てが謎に包まれたまま、ヘルマスクをつけたリックは、またもや強靭な肉体とみなぎる力を手に入れ、あのおぞましいウエスト館（スプラッターハウス）へと向かうのであった……。

見よ！このおどろおどろしいグラフィックを！

また詳しい情報が入らなかったので、とりあえず写真だけ載せてみた中にはジェニファーらしき人物も写っているような気が……



『BEEP! メガドライブ』1992 年 2 月号掲載
SPLATTERHOUSE™PART2 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

スプラッターハウスPART2

ナムコ／8月4日発売／5,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

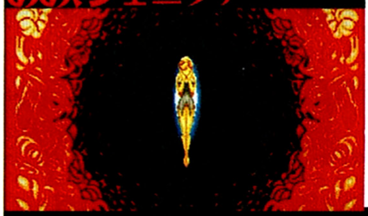


あの忌まわしい悪夢が再びやってくる



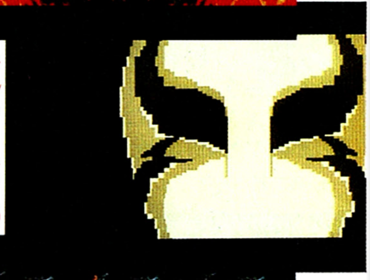
数年前にゲーセンで人気のあったアクションゲーム「スプラッターハウス」。その作品がいよいよメガドライブでも遊べるようになるぞ。しかも続編の形として……。前作を終わらせた人は、ハッピーエンドにならなかったエンディングを見てわだかまりが残るというか、その後の展開が気になって夜も眠れなくなるなんてことがあったかもしれない。しかし、そんな疑問はこのゲームをやることですべて解消される(と思う)。もう、自分の目で確認するしかない。もちろん、前作を知らない人でも十分楽しめるぞ。基本的なシステムはまったく同じだし、ストーリーの面から見ても前作を知らなければ面白さがまったくわからないなんてことは天地がひっくり返っても絶対ないのだ。でも、知っている人のほうがより深く「スプラッターハウス」の世界に入りこめるんだけどね。まだ地道に稼動している貴重なゲーセンがあったら、ゲーセンの親父に感謝しつつ、必ず復習しておこう。

ああ、ジェニファー



捕らわれたままのジェニファー。彼女はいったいどこにいってしまったのか。気になるっす。

ヘルマスクの力を借りて



新ウエスト館へ



わかりやすくて読みやすい字幕スーパー搭載

これなら英語を覚えるための教材としても使えること間違いなし。このゲームが文部省推薦となる日も近いか？



近頃のゲームはやたらと英語を使っている。そのため、見た目はかっこいいんだけど意味がまったくわからないなんてことは日常茶飯事だろう。しかし、このゲームは英語が表示されると必ず日本語訳が画面右に表示される。これでよくわからなかった英語の羅列も意味が手にとるようにわかるって寸法だ。英語を読んでから日本語を読み、意味を確認するのが美しい読み方だな。

『BEEP! メガドライブ』1992年7月号掲載
SPLATTERHOUSE™PART2 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

重量感のあるアクションも健在！



ヘルマスクをかぶった主人公のリックは、がっしりとした体の持ち主だ。そのため、素手で殴ったり、蹴りつけたりするとそれだけで相手はふっ飛んでしまう。しかし、俊敏な動きは苦手。スピードを生かした攻撃にはちょっと弱いのだ。そんなもさもさした感じの動きをするリックだが、この動きはゲーセンで動いていたのとまったく同じ動きだぞ。どっしり構えているリックの動きを堪能しつつ、相手をなぎ倒す。味わい深いアクションゲームだ。もちろんアイテムでの攻撃もできるぞ。



Bボタンでジャンプする。ボタンを長く押すほど、滞空時間が長くなるぞ。



方向キーを上に入れると奥を向き、壁のものを取ることが可能。



しゃがんで攻撃したりジャンプして攻撃したりすると、ぶっとい足からキックがくり出される。パンチよりちょっと長いのだ。



一番基本的な攻撃がこのパンチである。アイテムをもっていないときにAボタンかCボタンを押すと強烈なパンチが飛ぶのだ。



目をかっぽじってよく見ましょう



ジャンプした後、着地寸前に方向キーを下に入れながらAボタンかCボタンを押す。すると、スライディングキックができる。

アイテムを拾ってAボタンを押すと、アイテムで攻撃ができる。腰を入れてアイテムを振り回そう。

全8ステージをドキドキしながら進んで行こう

前作の舞台となったウエスト館は、燃え落ちて見るも無惨な姿になっている。今度はこの朽ち果てた館から通じる新ウエスト館での行動が中心となってくるのだ。ジェニファーを救うためだったら後戻りはできない。行くしかないのだ。ステージは全部で8つ。8つのステージもまた2つ3つに分かれている。そして、必ずステージの最後にはひとくせもふたくせもあるヤツらが待ちかまえているのだ。緊張感を保ちつつ、先を急ぎましょう。



フライングファングはピラニアよりも凶暴なヤツだ。水のなかから出てきた瞬間、食いついてくる



天井の穴から次々とロープにつられた敵が降りてくる。4つ同時に降りてきた日には、もうパニック状態だ。



リックの得意技、スライディングキックを敵が使ってくるぞ。こっちもスライディングをすると、相討ちになってしまうぞ。

突如、空間に浮かびあがる巨大な顔。弱点の目をめがけて攻撃するのだ。



前作と同じように最初はリックが倒れている。詳細は不明だが、シリーズの伝統は、しっかり踏襲してる。うむ。



デッドマンの集合体、デッドマンファットだ。コイツがウエスト館から地下の入り口の手前で待ちかまえている。拳に力をこめて倒せ！



メーカーさんからひとこと

今回も派手に怪物どもをぶち倒すリック君ですが、その肉塊を見て、おいしそうだと思えたら、かなりのスプラッター通です。ちなみに、デッドマンは焼き海老のような、ボディーイーターは塩辛のような味がすると、1面のボス、デッドマンファットはいっています。

スプラッターハウスPART2

ナムコ／8月4日発売／5,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ



新ウエスト館ではどんなことが待っている？

ヘルマスクの力を再び拝借して、ジェニファー救出に臨むリック。続編というのは、たいてい前作より自分の力がパワーアップされるものだ。しかし、このヘルマスクはそんな高度な文明のものではない。前回紹介したようにリックのアクションは、強くなることもなく衰えることもないのだ。相手にしなければならない悪魔たちは若干強くなっているみたいだけど……。だからといって気後れすることはない。今のリックの力で十分対処できる相手だ。新ウエスト館は全8ステージ構成。リックの力を信じてジェニファー救出に向かえ。

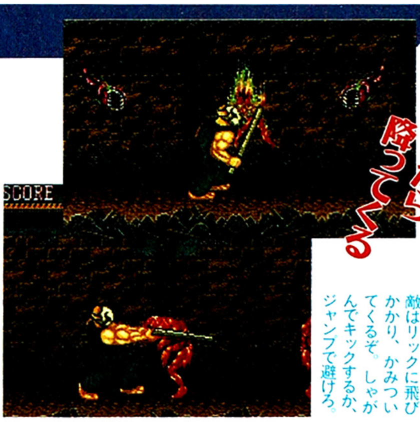


STAGE1 旧館焼け跡〜

ここは前作で死闘を繰り広げたウエスト館の焼け跡だ。焼け落ちたといってもデッドマンやボディイーターたちは生きていた。ヤツらを倒して新館の隠された入口をめざそう。



前が見えているのかわからないようなヤツが接近してくる。パンチを一発お見舞いしよう。



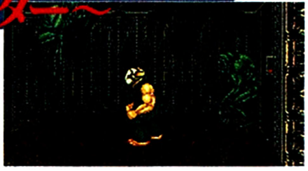
上から落ちてくる敵はリックに飛びかかり、かみついてくるぞ。しゃがんでキックするか、ジャンプで避けろ。



吐き飛ばす液体をかわして懐に飛びこむ。あとはパンチの連打。この繰り返しだ。

STAGE2 エレベーター〜

地下へ降りるエレベーターが新館への唯一の道だ。エレベーターを降りるときも実験体の悪魔がじゃましにくる。やっとの思いでかわしても今度は地下道での障害が用意されている。先は長いぞ。



エレベーターでは中央にポジションをとれ。左右に敵が降ってきたら、飛び回る前に倒すのだ。くれぐれも踏みつけられないこと。



落ちているモノはすべて武器にしてしまえ。この骨は足の骨かな？



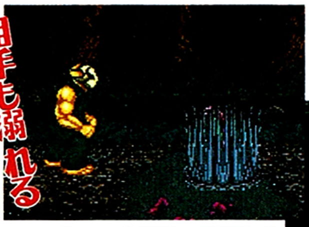
コイツの弱点は目玉だ。3つの浮遊物体を迎撃し、口から吐くデーモンブレスを避ける。その後、目玉にパンチだ。

STAGE3 蛆の川〜

地下道を抜けると蛆のすみかが待っている。ここにはピラニアのような鬼魚が飛び跳ねているのだ。1匹ずつ倒しながら進もう。決して駆け抜けようとしてはいけない。



どうやって生まれたかはともかくとして、活きだけはいいみたい。鮮魚だな。

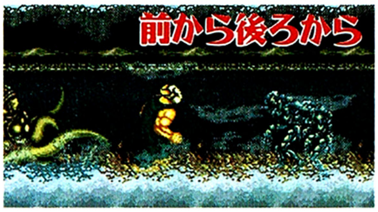


沼みたいな場所は、敵が落ちてもはい上がれない。ここで生きていられるのは鬼魚と蛆だけだ。慎重にジャンプしよう。



STAGE4 島へ渡る橋〜

新館のある島へ行くには橋を渡らなければならない。しかし、ここにも実験動物がいて背後から追いかけてくる。コイツに捕まったら終わりだ。前から近づいてくる悪魔を倒しながら突進しよう。入口にいる門番はスライディングで攻撃してくる。相撃ちはダメージになるぞ。やめておけ。



前からいらっしゃる方々に手間どっていると、背後の実験動物にやられてしまう。ヒーンチ。

浮遊体に捕まると、操作と反対の方向に歩くようになってしまう。



森で穴に落ちると地下を歩かなければならない。屍が続々とリックに迫ってくるぞ。





門番にスライディングされたらジャンプで避ける。しゃがみキックで応戦だ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 8 月号掲載
SPLATTERHOUSE™PART2 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

STAGE5 廊下～

入口の次は長い廊下が続いている。ここはあらゆるものに生命をもたせた魔性窟となっているらしい。壁にかかっている剝製ですらリックに攻撃してくるぞ。見えるものはすべて敵と思って警戒しよう。廊下を抜けると図書室、標本室、そして地下室。うさんくさそうな部屋が並んでいる。いずれの部屋も実験体の巣窟になっているため、秩序なんてまるでない。立ちふさがるものを拳で倒しウエストの実験室をめざせ。そこにヤツがいる。

図書室には本がいっぱい収めてある。一冊ずつ読んでいたら何万年かかるのかわからない。ああ、読みたい。





実験室にいるのは生ける屍さんだ。コイツの正体はいったい何者なのか？ もしや？



壁にかかっている鉄砲には弾が入っている。手にとって有効に利用しよう。むだ撃ちはやめてね。



STAGE6 祭壇

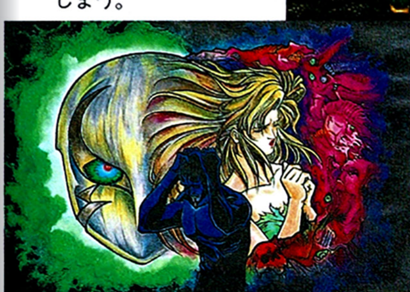
実験室の奥には霊魂を召喚するための祭壇がある。ウエストはここで実験体に生命を宿し続けたらしい。すなわちここが現世と死の世界をつなぐ場所なのだ。とっとと復活の儀式をして、ジェニファーを助けなければ……。しかし、そう簡単には話が進まない。ヘルマスクの話どおりに秘儀を行うと、いったん復活したジェニファーが死の世界に引き戻されてしまう。



ウエストの実験室にある書物を参考にして、ジェニファーを復活させるのだ。



復活の秘儀は成功したが、新しい敵を作ることになってしまう。これがやっかいなのね。



STAGE7 死の世界へ～

ジェニファーを追って死の世界へ入ってしまったリック。ヘルマスクがなければ生きている者は踏みこめない場所なのだ。ここまで来たら毒を食らうなら皿までだ。とことん奥まで進み、ジェニファーを絶対助けよう。



死の世界を開放することは悪しき神々も開放することになってしまう。マズイぞ。

ジェニファーを開放すると同時に禁断の封印も解けてしまう。もう逃げるしかない。行け。



メーカーさんからひとこと

今回、リック青年は、前回自分の手で引導を渡した恋人を、再び蘇らせるという、荒技に挑戦します。D・ウエストによれば、人間を蘇生するには、器となる新鮮な死体、採れたての魂、塩おおさじ1杯、ミリン少々、隠し味として、蘇生の呪文が必要だそうです。

スプラッターハウス PART2

ナムコ／発売中／5,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ



リックの最後の闘いが始まる…

ヘルマスクから、「復活の秘儀」の存在を知らされたリック。毎晩、悪夢の中で助けを求めるジェニファーを救出するため、リックは再びヘルマスクの力を借りて、新たなるウエスト館と向かった……。

今回は、最終面となるステージ8と、知ってウレシイ（!?）ちょっとしたテクニックやチェックポイントを紹介する。はたしてリックとジェニファーは、再び幸福な日々を手にすることができるのか……？





禁断のステージ8を大公開!!

復活の秘儀を行うことは、同時に、古代に封印された「忌まわしき神々」を解放することを意味していた。そればかりか、復活したジェニファーは、死の世界へと引き戻されてしまった。リックは、ヘルマスクの導きで死の世界へとおもむき、ジェニファーを生きとし生けるものの世界へと連れ出した……。

ステージ8では、ジェニファーの復活とともに現生へと解放された「忌まわしい神々」と闘い、すべての惨劇に終止符を打たなければならないのだ。

時間と空間の歪みが、館を崩壊させはじめた。まずは、この呪われた館から脱出しなければ……。残された時間は少ないぞ。

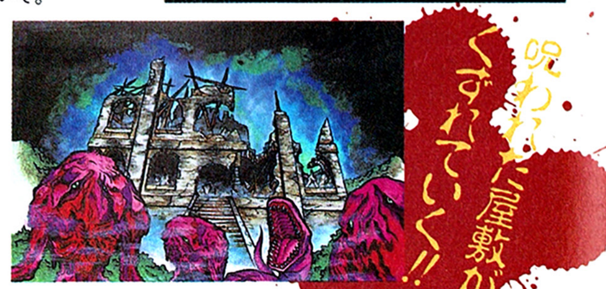




ここのダムデッドは、何度攻撃しても、立ち上がってリックに向かってくるぞ。



ジェニファーとともに館を脱出した。しかし、本当の闘いはこれから始まるのだ。



スライディングをマスターせよ!!

リックのアクションは、前作からほとんど変化していない。しかし「スライディング」の操作のタイミングは、この2ではかなりシビアなものになっている。着地の瞬間に、方向キーの下プラス攻撃ボタンでスライディングしてくれるはずなんだけど、キーを入力するタイミングは、かなり微妙。着地ギリギリまで待って、心もち遅めに入力するのがコツだ。

スライディングが自在に出せないようでは、クリアはかなりツラくなってしまうかも。



敵の少ないステージ1で練習してみよう。まずは大きくジャンプして……。



穴を飛びこし、リックが着地の体制に入ったところで、ちょい遅めに下+攻撃ボタン。



で、スライディング。タイミングは、何度も練習して体得するしかないのだ。



『BEEP! メガドライブ』1992 年 9 月号掲載
SPLATTERHOUSE™PART2 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

ジェニファー救出のためのワンポイントチェック

スライディングは重要だけど、オールマイティではない。多用すると命取りになってしまう場面だってある。また、無秩序に動いているかのように見える敵にも、案外パターンがあったりするもの。そんなちょっとしたテクニックや敵の攻撃パターンを知っていれば、リックの受けるダメージは最小限に押さえられる、つまりジェニファー救出の可能性が、ぐっとアップするはずだ。

スライディングで進め!!

スライディグは、前作ほど万能なテクニックではなくなってしまっている。しかし、スライディングを使わなければ進めない、またはダメージを受けやすい場面もかなり多いんだ。たとえばステージ4の橋を渡るシーンでは、スライディングなしでも進めないことはないが、使ったほうがラクだし安全だ。

また、ステージ7の後半の強制スクロールシーンでは、連続でスライディングを出していかないと、クリアは難しいだろう。





オールで化け物をぶっとばーす!快感なのだ。



だけど、やっぱり連続スライディングのほうが確実。

パターンを見切れば……

ステージ2のボス・デーモンフェイスの飛ばしてくる浮遊物体のパターンは3つ。すべて右パンチで倒せるもの、すべて左パンチで倒せるもの、左パンチで2つ同時に倒し、すぐに右を向いてパンチする……というものだ。3つ目のパターンは、タイミングや位置がちょっと難しいけれど、写真を参考にがんばってほしい。





タイミングをつかめ

ステージ8の船のシーンに手こずる人も多いハズ。だけどじつは、敵が飛ばしてくる毒矢は、すべてジャンプでかわすことができる。比較的ラクに落とせるのは、最上段に飛んできたヤツだ。落とした触手は、拾えば武器として使えるぞ。



ここでのスライディングは厳禁!!

スライディングは便利だけれど、絶対に使っちゃいけない場面もある。たとえばステージ4に登場する新ウエスト館の門番は、スライディングで攻撃してくる。そのため、スライディングで応戦すると、敵にダメージを与えることはできるけれど、リックもダメージを受けてしまう。ここでは、敵のスライディングをジャンプでかわし、しゃがんで攻撃、というパターンが正解。

ステージ5の図書館のシーンでは、スライディングで進むほうが有利に思われるかもしれない。しかし、立ち上がる瞬間にダークネイルに囲まれてしまうことが多いため、スライディングは使わないほうが無難なのだ。









メーカーさんからひとこと

スプラッターの世界になじむと、奇々怪々の怪物たちも、ずいぶん可愛く感じるものです。4面に出る大ダコの怪物「ヘルテンタクルズ」など、ペットとして飼えば、どこまでも一緒についてきて、可愛いものです。飽きれば酢だこにすればいいし、一石二鳥です。